

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING QUESTION* PADA KOMPETENSI DASAR KERJA SAMA EKONOMI INTERNASIONAL KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 PORONG

**Erlinta Wulan Hariyati**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [erlintahariyati@mhs.unesa.ac.id](mailto:erlintahariyati@mhs.unesa.ac.id)

**Norida Canda Sakti**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [noridacanda@unesa.ac.id](mailto:noridacanda@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media *spinning question*, kelayakan media pembelajaran *spinning question*, dan respon siswa terhadap permainan *spinning question*.

Jenis penelitian yang digunakan yakni pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) dari Thiagarajan, yang dilakukan hingga tahap pengembangan. Penelitian ini diuji cobakan kepada 20 peserta didik. penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif.

Dari hasil penelitian dapat diketahui pengembangan media pembelajaran *spinning question* telah sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan Thiagarajan yakni model pengembangan 4D. presentase validasi dari ahli materi yang didapat yakni 88%, ahli media yakni 84%, dan angket yang diuji cobakan kepada 20 peserta didik mendapatkan presentase yakni 95%. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinning question* layak digunakan pada materi kerja sama ekonomi internasional.

**Kata kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Question*, Respon Siswa

### Abstract

*This research aims to knowing the process of development media spinning question, feasibility of spinning question learning media, and student response to the game spinning question.*

*The type of research used is the development of R & D (Research and Development) with the 4D model (define, design, develop, and disseminate) from Thiagarajan, which is carried out until the development stage. This study was tested on 20 students. This study uses qualitative and quantitative data collection methods.*

*From the results of the study it can be seen that the development of spinning question learning media is in accordance with the steps of the Thiagarajan developments model, the 4D development model. The percentage of validation from the material experts obtained is 88%, media experts are 84%, and the questionnaire tested for 20 students gets a percentage of 95%. Conclusion from this study indicate that the spinning question learning media is a appropriate to be used in the material of internasional economic cooperation.*

**Keywords:** Development Of Spinning Question Learning Media, Student Response

### PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam meningkatkan sumberdaya manusia. Tingkat pendidikan sering dikaitkan dengan tingkat kesejahteraan. Semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin sejahtera suatu negara. Dengan kesejahteraan suatu negara dapat meningkatkan peluang untuk mengembangkan ilmu yang bermanfaat. Upaya untuk mengembangkan ilmu yang bermanfaat salah satunya melalui proses pembelajaran di sekolah (Masrurroh, 2014).

Keberhasilan kegiatan belajar didukung dengan kemampuan pengajar dalam meningkatkan minat siswa dengan melakukan berbagai strategi

dalam pembelajaran yang efisien. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yang efisien yakni dengan adanya media pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan guna membantu dalam proses pembelajaran. Menurut Ibrahim dkk (2010), media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mendorong kegiatan belajar mengajar pada siswa melalui rangsangan pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa. Media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Porong pada kelas XI IPS 2, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak sepenuhnya fokus terhadap penjelasan guru. perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru masih tidak fokus. Dapat dilihat dari kurang termotivasinya peserta didik dalam proses pembelajaran. Ada beberapa siswa yang sibuk dengan teman sebelahnya, ada yang tidur saat proses pembelajaran, namun ada sebagian peserta didik memperhatikan guru. maka dari itu, salah satu variasi yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak bosan yakni dengan cara menerapkan permainan dalam pembelajaran.

Menurut Komariyah (2010) Penambahan permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif yakni aspek kemenarikan dan aspek mendidik. Dengan adanya penambahan permainan dalam pembelajaran akan melatih peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, peneliti memiliki solusi berupa media pembelajaran *spinning question* agar pembelajaran yang dilakukan lebih variatif dan menyenangkan. Pengembangan *spinning question* ini dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik, dimana siswa kelas XI IPS dapat mengkombinasikan bermain dan belajar.

Media pembelajaran *spinning question* atau bisa disebut pertanyaan berputar yaitu permainan yang dikemas untuk meningkatkan ketertarikan dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Pengembangan media *spinning question* ini dipilih agar peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru melainkan juga terlibat langsung saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.

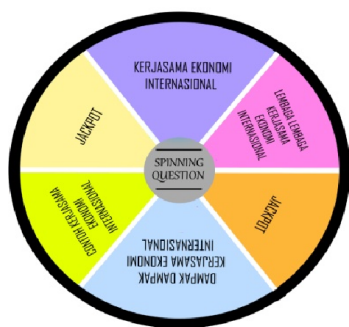
Dari hasil penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Question* pada Kompetensi dasar kerja sama ekonomi internasional di SMA Negeri 1 Porong. Dengan adanya media *spinning question* diharapkan dapat dijadikan alat bantu guru untuk menyampaikan materi yang berbeda dari sebelumnya sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan pengembangan media

pembelajaran *spinning question*, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *spinning question*, dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning question*.

Media pembelajaran secara umum yaitu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan antusiasme peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sanaky (2013) media yaitu sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran. Tujuan penggunaan media ini yakni untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, serta menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Arsyad (2016) fungsi utama media pembelajaran yakni sebagai alat bantu pengajaran suatu materi yang mempengaruhi suasana dan iklim pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar, keinginan motivasi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pembelajaran.

Media *Spinning Question* merupakan media permainan yang berupa roda dan kartu soal. Permainan *Spinning Question* atau bisa disebut dengan Pertanyaan Berputar senada dengan permainan *Tournament-Question Cards* yang dikembangkan oleh Sari dan Supardi, (2013) yang merupakan sekumpulan kartu berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang dipelajari untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa sehingga dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kelebihan dari media pembelajaran *spinning question* ini yaitu berupa kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang diajarkan termasuk salah satunya adalah permainan *Spinning Question* ini antara lain untuk melatih keaktifan menjawab peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas, memotivasi siswa agar menunjukkan hasil belajar yang lebih efektif, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpendapat atau memberi tanggapan, kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta kompetisi aktif antar kelompok, memantapkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik terkait materi yang disampaikan Sari dan Supardi (2013). kekurangan dari permainan ini yakni jumlah kartu pertanyaan yang terbatas. Adapun gambar dari media pembelajaran *spinning question* yakni:



Gambar 1. Media pembelajaran *spinning question*

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam Sudjana dan Rivai (2010) yaitu meliputi (1) kesederhanaan secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. (2) keterpaduan mengandung pengertian yakni ada hubungan erat diantara unsur visual sehingga secara keseluruhannya berfungsi padu. penekanan, keseimbangan, ruang, garis, bentuk, ruang, tekstur, warna. (3) Penekanan, meskipun dirancang sederhana diperlukan untuk menekankan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. (4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya sesuai dengan media. (5) Ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. (6) Garis yakni garis yang dapat menyatukan unsur-unsur visual. (7) Bentuk yakni bentuk yang asing dan aneh bagi peserta didik dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik. (8) Ruang adalah unsur visual yang penting guna merancang media pengajaran. (9) Tekstur merupakan unsur visual yang memungkinkan timbul suatu kesan kasar atau halusnya permukaan. Dan (10) Warna yaitu memberikan kesan pemisahan untuk membangun keterpaduan.

Menurut Smith (2010) dalam proses belajar mengajar terdapat 2 respon, yakni respon negatif dan respon positif. Respon positif adalah tindakan mempertahankan perilaku positif jika respon tersebut memberikan dampak positif pada perilaku peserta didik. Sedangkan respon negatif adalah penurunan pada perilaku peserta didik yang harus dihentikan pada pemberian rangsangan yang tidak menyenangkan. Menurut Trianto (2010) respon adalah ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran seperti kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, format dan gambar, suasana pembelajaran, suasana kelas dan metode mengajar guru. Menurut Sadiman (2014) terdapat beberapa jenis dalam kegiatan respon peserta didik yaitu *Oral*

*activities* yaitu memberi saran, mengemukakan pendapat dan bertanya, *Listening activities* yakni mendengarkan pendapat peserta didik lain, *Writing activities* yakni menulis. Seperti menulis catatan, menulis penjelasan dari guru dan *Mental Activities* yaitu memberi tanggapan atau sanggahan, menjawab soal, menganalisis dan mengambil kesimpulan. Dari keempat jenis indikator respon peserta didik tersebut yang digunakan peneliti yakni Mental Activities, karena pada uji coba yang dilakukan nanti menggunakan kartu pertanyaan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan (dalam Trianto 2014) model yang digunakan yaitu 4D terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*).

Pertama pendefinisian (*define*), pada tahap initerdapat 5 tahap yakni yang pertama analisis ujung depan yang bertujuan untuk menetapkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran, yang kedua analisis siswa yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kondisi peserta didik saat proses pembelajaran. Ketiga analisis tugas yang bertujuan merinci materi yang akan diajarkan secara garis besar. Tugas yang diberikan peserta didik akan diulas. Yang keempat analisis konsep dan yang kelima yaitu analisis perumusan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran dibentuk sesuai KD dan indikator.

Kedua Perancangan (*design*) tahap ini dilakukan rancangan desain media permainan *spinning question* yang akan digunakan.

Ketiga Pengembangan (*develop*) pengembangan pada penelitian ini media permainan *spinning question* yang akan divalidasi oleh ahli media dan materi.

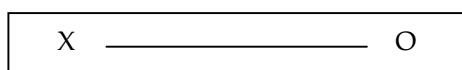
Subjek uji coba penelitian pada media pembelajaran *spinning question* yakni sebanyak 20 peserta didik kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Porong. Menurut Sadiman (2014) media perlu diuji cobakan kepada 10-20 orang peserta didik yang dapat mewakili populasi target. Sebaliknya jika lebih dari 20 siswa atau data yang diperoleh melebihi yang diperlukan akibatnya kurang bermanfaat untuk analisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Jenis data pada penelitian ini yakni data kuantitatif dan kualitatif. Dimana data kualitatif

berupa hasil telaah ahli media dan ahli evaluasi terhadap media pembelajaran permainan *spinning question* dan data kuantitatif berupa hasil dari validasi dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *spinning question*.

Berdasarkan desain uji coba yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu desain Pre-Experimental jenis *One-shot Case Study*. Menurut Sugiono (2015) *One-shot Case Study* merupakan jenis desain uji coba dimana suatu kelompok diberikan treatment/perlakuan kemudian hasilnya diobservasi.

Gambar 2. Desain Uji Coba



Keterangan :

X : Treatment/perlakuan

O : Observasi

(sumber: Sugiyono, 2015)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon peserta didik menggunakan skala Likert dan skala Guttman. Dan telaah ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi dan ahli media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memperoleh hasil yakni pengembangan media permainan *spinning question*, kelayakan media *spinning question* dan respon peserta didik terhadap media *spinning question*. Pengembangan media permainan *spinning question* ini sesuai dengan tahap pengembangan 4D. pada tahap pendefinisian peneliti melakukan observasi awal tentang kurikulum yang digunakan disekolah, peserta didik, analisis konsep, serta analisis perumusan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada sehingga diberikan solusi. Pada tahap perancangan dilakukan pemilihan desain yang digunakan dalam media pembelajaran *spinning question* yang akan menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada. Pada tahap pengembangan diperoleh revisi dari ahli materi dan media yang berupa data kualitatif dari angket telaah serta data kuantitatif dari angket validasi para ahli. Sehingga menghasilkan media yang layak untuk pembelajaran disekolah serta peserta didik dapat termotivasi dan antusias dalam pembelajaran.

Hasil kelayakan media diperoleh dari validasi kelayakan media oleh para ahli dan validasi materi. Berikut hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media:

Tabel 1. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

No.	Komponen yang dinilai	%	Kriteria Kelayakan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	89%	Sangat Layak
2.	Kualitas Instruksional	93%	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknis	85%	Sangat Layak
Rata-rata presentase		88%	Sangat Layak

Sumber: diolah oleh peneliti (2018)

Tabel 2. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No.	Komponen yang dinilai	%	Kriteria Kelayakan
1.	Kesederhanaan	80%	Layak
2.	Keterpaduan	60%	Cukup Layak
3.	Penekanan	80%	Layak
4.	Keseimbangan	80%	Layak
5.	Garis	80%	Layak
6.	Bentuk	100%	Sangat Layak
7.	Ruang	80%	Layak
8.	Tekstur	100%	Sangat Layak
9.	Warna	100%	Sangat Layak
Jumlah		760%	
Rata-rata Presentase		84%	Sangat Layak

Sumber: diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pada tabel 1 rata-rata presentase validasi materi oleh ahli materi mendapatkan presentase 88%. Sedangkan pada tabel 2 rata-rata presentase validasi media oleh ahli media memperoleh presentase 84%. Dari hasil diatas permainan *spinning question* dikategorikan sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Riduwan (2013) hasil validasi dapat dikategorikan sangat layak apabila hasil yang didapat lebih dari 61%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *spinning question* dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Porong.

Media *spinning question* diuji cobakan kepada peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Porong dengan jumlah 20 peserta didik dipilih

secara acak. Media diuji cobakan untuk mengetahui hasil respon peserta didik terhadap media *spinning question*. Setelah diuji cobakan peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik untuk menilai hasil dari uji coba media *spinning question*. Berikut adalah hasil respon peserta didik.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

Hasil	Presentase	Kriteria Kelayakan
Rata-rata presentase	95%	Sangat Layak

Sumber data diperoleh oleh peneliti (2018)

Pada tabel 3 dapat diketahui hasil dari respon peserta didik mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Melihat dari presentase yang diperoleh maka media *spinning question* dapat dinyatakan bahwa peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan dari penelitian Wulansari (2016) memperoleh hasil respon peserta didik sebesar 72% dapat dikategorikan tertarik. Dan penelitian dari Senja (2016) memperoleh hasil respon siswa yakni sebesar 97% dapat dikategorikan sangat tertarik. Penelitian Dapat dikatakan sama dengan penjelasan Riduwan (2013) bahwa media dapat dikatakan layak apabila presentase yang didapatkan  $\geq 61\%$ . Sehingga media *spinning question* dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran dikelas.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan yaitu Pengembangan media *spinning question* pada materi kerja sama ekonomi internasional ini telah sesuai dengan langkah-langkah dari model pengembangan Thiagarajan yakni model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Namun peneliti menggunakan sampai pada tahap *develop* saja karena peneliti fokus pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil validasi materi memperoleh presentase 88% dengan dapat dikategorikan sangat baik dan hasil validasi media mendapatkan presentase 84% dapat dikategorikan sangat layak. Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan media *spinning question* secara keseluruhan dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning question* kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat

layak. Memenuhi kriteria kelayakan dari segi indikator ketepatan, kepentingan, kualitas memotivasi, memberikan bantuan dalam belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan indikator respon peserta didik.

### Saran

Peneliti memberikan saran yakni: Penelitian ini mengembangkan media *spinning question* berdasarkan langkah-langkah dari model pengembangan Thiagarajan yaitu model pengembangan 4D. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan lebih banyak varian soal dan pilihan ganda. Karena penelitian ini terbatas pada soal yang dibuat yakni hanya 20 soal uraian. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *spinning question* berbasis android agar lebih mudah untuk menggunakannya. Penelitian ini dilakukan hanya untuk melihat kelayakan dan respon peserta didik. Berdasarkan kriteria dan indikator diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dengan penelitian eksperimen sehingga dapat melihat seberapa besar pengaruh media *spinning question* terhadap hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ibrahim, M, Muluaningsih S Tjandrakirana, M Nur, and Kasdi. 2010. *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Komariyah, Z. 2010. *Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika. Skripsi (Tidak Dipublikasikan)*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Masruroh, U. 2014. *Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel*. Jurnal Mahasiswa Teknik Pendidikan 3: 2.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, A, and Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sadiman. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian,*

- Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, A.D.C & K.I. Supardi .2013.*Pengaruh Model Turnament Media Tournament-Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon*. Jurnal Iovasi Pendidikan Kimia. Vol. 7, (2): Hal. 1220-1228.
- Senja, Oky. 2016. *Pengembangan Permainan Fortune Wheel Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Pph Pasal 21 Kelas XII Akuntasni SMK Negeri Di Surabaya*. Jurnal yang di publikasikan.
- Smith, M. K. 2010. *Teori Pembelajaran Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sudjana, Nana, and A.R. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- . 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wulansari, Yuli.2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI*. Jurnal yang di publikasikan.